# АРИСТОКРАТ

Хотя Федерация и пытается всеми силами оспорить первенство Империи, все-таки стоит признать, что после Дня Агонии именно это государство сумело по максимуму сохранить свои традиции и устои. Немаловажную роль в этом сыграли аристократы — привилегированный класс дворян, правящих доменами, из которых состоят миры под властью Императора.

Но для тебя все сложилось иначе. У тебя нет собственного домена, а потому тебе предстоит самостоятельно найти свое место в этом мире. Но у тебя все еще осталась твоя честь, твое происхождение и твоя жажда власти. А галактика — достаточно непредсказуемое место для того, чтобы дерзкий и смелый юноша мог в итоге сорвать куш и вернуться на родину баснословно богатым аристократом.

## ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Выбери правящий дом, в котором ты рожден:

- ☐ **Дом Адана**: У тебя в свите уже есть телохранитель. Если ты выберешь его еще раз в качестве стартового специалиста, отметь его специальный ход.
- ☐ **Дом Акоста**: Сражаясь один на один в ближнем бою, ты можешь использовать Репутацию вместо Ярости.
- ☐ **Дом Анхил**: Ты — бастард, но только на бумаге. У тебя есть хорошие связи с одной из криминальных семей галактики. Один раз за игровую сессию ты можешь связаться с ее представителем и попросить об услуге. Есть шанс, что тебя попросят от ответной услуге.
- ☐ **Дом Астор**: Твой дом баснословно богат и влиятелен. Ты получаешь Благосостояние +1.

Вне Империи

- ☐ **Кастонианская марка**: Бароны — самые гордые люди на свете. Один раз в сессию ты можешь помочь — твой соратник автоматически получит 10+.
- ☐ **Эмираты Эльхали**: Ты — клон самого эмира. Внутри тебя воспоминания всех поколений правителей Эльхали. Когда ты исследуешь что-то, используй Репутацию вместо Навыка.



## ВНЕШНИЙ ВИД

Хитрый, надежный или невинный взгляд

Атлет, рыхлое или красивое тело

Короткие волосы, стильная прическа или дорогая шляпа

Роскошный наряд, мундир или деловой костюм

## СВЯЗИ

- ________________: Служил моему отцу и пострадал за это.
- ________________: Однажды оказался мне полезен.
- ________________: Не вызывает у меня доверия.
- ________________: ______________________________
- ________________: ______________________________

## СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру, имея ID, коммуникатор, кредитный чип, два комплекта одежды высшего качества и огромный чемодан. Также у тебя есть фамильный меч (моноклинок, *в упор*, *бесшумное*, *бронебойное*)

Выбери защиту:

- ☐ Фамильная боевая броня (*защита 2*);
- ☐ Синташелковый (*защита 1, скрытый, штатский*) мундир дома;
- ☐ Энергетический щит (*Потрать 1 припас и полностью игнорируй урон от одной атаки*);

Ты начинаешь игру, имея следующие характеристики:

Урон 1 | Припасы 2 | Благосостояние 3

Персонаж для ролевой игры **Грань Вселенной** v1.1

**Автор**: Кирилл Румянцев

**Иллюстрация**: Игорь Есаулов.

## СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

**По моей воле**: Когда ты отдаешь приказ NPC используя свой социальный статус, брось+Репутация. На 10+ выбери 1. На 7—9 NPC выбирает 1:

- Он выполняет твой приказ;
- Он отказывается, и ты получаешь +1 против него.

**Полезные знакомства**: Когда ты ищешь что-то или кого-то, брось+Репутация. На 10+ выбери 1. На 7—9 выбери 2. На 6— выбери 3.

- Это будет стоить тебе кучу денег;
- Это займет много времени;
- Ты будешь должен ответную услугу;
- Тебе придется поступить недостойно.

**Свита**: Аристократ не должен путешествовать один, и поэтому тебя всегда сопровождает свита. Для учета твоей свиты у тебя есть отдельный лист. Выбери двух специалистов и отметь, что они состоят в твоей свите.

Выбранный специалист по твоему приказу может использовать свой базовый ход. Также ты получаешь бонус, когда специалист из твоей свиты находится подле тебя.

Если специалист из твоей свиты погибает, ты находишь нового в начале следующей игровой сессии, если находишься в месте, где нет проблем с пассажирским снабжением. Реши сам, будет это специалист, прибывший из дома, или местный, нанятый человек.

ИМЯ

ЯРОСТЬ | НАВЫК

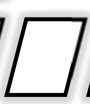
КОНТРОЛЬ | РЕПУТАЦИЯ



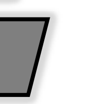








## СНАРЯЖЕНИЕ

БЛАГОСОСТОЯНИЕ

ФИШКИ ПРИБЫЛИ

EXP: | УРОВЕНЬ:

## СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

☐ **Влиятельные друзья**: Когда ты используешь полезные знакомства, выбери на 1 вариант меньше, даже на 6-.

☐ **Вы слышали?**: Когда ты распространяешь слухи о персоне, месте или предмете, брось+Репутация. На 10+ выбери 2. На 7-9 выбери 1.

- Почти все верят тебе;
- Слухи распространяются максимально быстро;
- Никто не отследит источник слухов.

☐ **Паук**: У тебя есть сеть информаторов. Один раз в сессию, когда ты ориентируешься, вместо броска считай, что у тебя выпало 10+.

☐ **Превосходство напоказ**: Когда ты оскорбляешь или угрожаешь человеку, брось+Репутация. На 7-9 он в ярости и фокусируется на тебе. На 10+ у тебя есть +1 против него, пока он не успокоится.

☐ **Прямой наследник**: Теперь ты прямой наследник лорда высокого ранга. Все, для кого это важно, будут относиться к тебе с особым уважением и с удовольствием окажут тебе услуги в надежде на твою благосклонность.

☐ **Свита — новый специалист**: Выбери еще одного специалиста и добавь его к себе в свиту.

☐ **Свита — эксперт**: Выбери одного специалиста в своей свите и выбери один из его специальных ходов. Этот специалист теперь может использовать этот ход.

☐ **Свита — эксперт**: Выбери одного специалиста в своей свите и выбери один из его специальных ходов. Этот специалист теперь может использовать этот ход.

☐ **Свита — эксперт**: Выбери одного специалиста в своей свите и выбери один из его специальных ходов. Этот специалист теперь может использовать этот ход.

☐ **Мировой**: Выбери специальный ход другого класса.
Впиши его: ______________________

# СВИТА

☐ ____________________, КАМЕРДИНЕР

Следит за твоим туалетом, поэтому ты всегда выглядишь идеально. Твоя Репутация получает бонус +1, если тебя одевал твой камердинер.

**Идеальный стиль:** Когда ты отправляешься в гости с официальным визитом, ты выглядишь уместно и эффектно.

- ☐ **Чувство стиля**: Когда ты ориентируешься, ты можешь добавить в список доступных вопросов следующий:
  - Насколько он богат и/или знатен?
- ☐ **Придворный медик**: Камердинер обладает медицинскими знаниями, и поэтому для исцеления критического ранения тебе потребуется только три дня вместо недели.

☐ ____________________, ЭСКОРТ

Следит за тем, чтобы твое психологическое состояние и настроение всегда были в норме. Твой Контроль получает бонус +1.

**Особая услуга**: Проведя ночь со своим эскортом, возьми 1 фишку. Потрать фишку, когда провалил бросок — считай результат броска равным 7—9. Ты не можешь иметь больше 1 фишки.

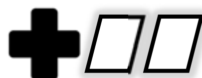
- ☐ **В центре внимания**: Твой эскорт делает что-то особенное, привлекая к себе внимание всех присутствующих. На какое-то короткое время никто не обращает на тебя внимание.
- ☐ **В высшем свете**: Когда ты ориентируешься, ты можешь задать на 1 вопрос больше, но этот вопрос обязательно должен касаться одного из присутствующих.

☐ ____________________, ТЕЛОХРАНИТЕЛЬ

Следит за твоей безопасностью и иногда устраивает тренировки, на которых обучает тебя азам ближнего боя. Твоя Ярость получает бонус +1.

**Жизнь клиента важнее всего**: Когда ты получаешь ранение, ты можешь перенаправить его на телохранителя. Телохранитель может пережить 2 ранения — после этого он погибает.

- ☐ **Мастер своего дела**: Ты получаешь Защита +1, когда телохранитель находится рядом с тобой.
- ☐ **Боевое братство**: Твой Урон увеличивается на 1, когда телохранитель находится рядом с тобой.



☐ ____________________, СОВЕТНИК

Обладает широким набором знаний и навыков и готов в любое время помочь своим советом. Твой Навык получает бонус +1.

**База данных**: Когда ты исследуешь что-то с помощью своего советника, на 12+ Ведущий расскажет тебе два полезных факта об объекте исследования.

- ☐ **Скрытые таланты**: Один раз за игровую сессию ты можешь автоматически получить 10+ при броске+Навык. Бросать после этого не нужно.
- ☐ **Мировой**: Выбери специальный ход другого класса. Впиши его: ______________________________

☐ ____________________, СЕНЕШАЛЬ

Ведет твои дела, управляя финансовыми потоками, вкладами, инвестициями и паями. При броске Благосостояния ты можешь игнорировать единицу штрафа.

**Дела семейные**: В конце игровой сессии ты получаешь 1 фишку Прибыли.

- ☐ **Бизнес школа**: Когда ты получаешь прибыль, твой сенешаль помогает тебе принять максимально прибыльное решение. Ты можешь бросить+Репутация 2 раза и выбрать лучший результат.
- ☐ **Связи**: Один раз за игровую сессию ты можешь попросить сенешаля найти и организовать встречу с нужным человеком. Встреча будет организована в кратчайшие сроки.

